LA MAISON DE MICKEY

Manuel d'utilisation

vtech® V.SMILE®

Disney elements © Disney.

Chers parents,

Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement VTech® a donc spécialement conçu V.Smile®, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.

Le concept V.Smile® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une Aventure éducative, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des Ateliers découvertes, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Enfin, dans le Karaoké, il développe ses connaissances musicales en chantant avec ses personnages préférés ! Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !

VTech® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles V.Smile® et V.Smile Pocket®, dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que V.Smile® vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux V.Smile® et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet www.vsmile.fr

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La maison de Mickey** de VTech®. Félicitations !

La superballe rebondissante avec laquelle Pluto adore jouer a rebondi trop loin. Pars à sa recherche en compagnie de Mickey et Pluto ! Grâce aux maxi-outils de Tourniquet, les deux amis volent à bord du Toon-avion, roulent sur une patinette et découvrent le maxi-outil mystère dans un parcours jalonné de surprises ! Participe à une aventure haletante pour t'amuser et apprendre en même temps !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **La maison de Mickey** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

1. POUR COMMENCER À JOUER…

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **La maison de Mickey** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Remarque : Les jeux qui nécessitent l'utilisation du stylet sont également accessibles avec la manette.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix

Aventure éducative : accompagne Mickey dans ses aventures et découvre de nombreuses activités…

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 2 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Karaoké : développe ton sens musical et rythmique en chantant avec Mickey !

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, pars à l'aventure avec Mickey à la recherche de la superballe rebondissante de Pluto !

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

☆ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

☆☆ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Dans **l'Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre ou l'un avec l'autre, de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score individuel (le joueur qui a le meilleur score gagne).

Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Dans ce mode, teste tes connaissances dans les deux ateliers découvertes en compagnie de Mickey et ses amis.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

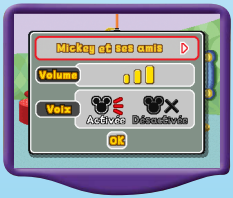
- **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.
- **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile**®. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de façon compétitive, (le joueur qui a le meilleur score gagne).

1.3. KARAOKÉ

Dans ce mode, tu peux chanter les joyeuses chansons de Mickey à l'aide du micro et développer ton sens rythmique et musical !



1.4. OPTIONS

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard / Illimité : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Nombre de vies : Illimité**. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Jeu de passes	Compter, coordination main/oeil
Réparation du Toon-avion	Assemblage, compter
La chasse aux ballons	Couleurs, formes, logique
Le bon chemin	Rangement des nombres, reconnaissance des chiffres pairs et impairs, comparaison de nombres
Les super ressorts	Estimer la hauteur ou la distance
Le compte est bon	Addition simple

Ateliers découvertes

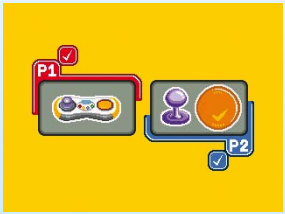
Tracé de lettres	Traçage de lettres
Les ballons	Reconnaissance des nombres, addition simple
Karaoké	Rythme et chant

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :

Commandes :



Se déplacer vers la gauche	Bouge le joystick vers la gauche (←)
Se déplacer vers la droite	Bouge le joystick vers la droite (→)
Monter	Bouge le joystick vers le haut (↑)
Descendre	Bouge le joystick vers le bas (↓)
Faire un choix	Appuie sur les boutons colorés
Sauter	Appuie sur le bouton OK

1. Jeu de passes

Mickey et Pluto jouent à se faire des passes dans le jardin. Aide Mickey à renvoyer la balle et amuse-toi à compter avec lui ses échanges avec Pluto !

Objectif pédagogique : compter, coordination main/oeil

☆ **Niveau facile :** compter jusqu'à 20

☆☆ **Niveau difficile :** compter jusqu'à 40

Commandes :

Diriger Mickey ou Pluto	Bouge le joystick vers la gauche ou vers la droite. (←) / (→)

2. Réparer le Toon-avion

Mickey et Pluto souhaitent voler à bord du Toon-avion pour survoler les environs et retrouver la balle de Pluto. Mais avant, ils doivent réparer l'avion. Aide Mickey à sélectionner les pièces qui correspondent aux parties manquantes de l'avion et fixe-les solidement à l'aide d'un marteau.

Objectif pédagogique : assemblage

★ **Niveau facile :** formes simples

★★ **Niveau difficile :** formes plus compliquées

Commandes :

Sélectionner une pièce	Appuie sur les boutons colorés
Donner un coup de marteau	Appuie sur le bouton OK

2. Chasse aux ballons

Dingo a perdu ses ballons ! Mickey et Pluto décident de l'aider à les récupérer. Aide alors Mickey et Pluto à les attraper suivant leur couleur et leur forme.

Objectif pédagogique : couleurs, formes, logique

★ **Niveau facile :** suites logiques simples

★★ **Niveau difficile :** suites logiques plus compliquées

Commandes :

Conduire l'avion	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)
Saisir un ballon à l'aide de la canne à pêche	Appuie sur le bouton OK

Au cours de cette chasse aux ballons, des tornades t'emportent pour te faire gagner au cours d'un mini jeu autant d'icônes Mickey que tu le peux !

Objectif pédagogique : coordination main/œil

Conduire l'avion	Bouge le joystick vers la gauche ou vers la droite. (←) / (→)\

3. Le bon chemin

Aide Mickey et Pluto à choisir le chemin dont les drapeaux indiquent la bonne réponse afin de retrouver la balle de Pluto !

Objectif pédagogique : rangement des nombres, reconnaissance des chiffres pairs et impairs, comparaison de nombres

★ **Niveau facile :** nombres compris entre 1 et 10, rangement des nombres, 2 choix de réponses possibles.

★★ **Niveau difficile :** nombres compris entre 1 et 20, reconnaissance des chiffres pairs et impairs, comparaison de nombres**,** 3 choix de réponses possibles.

Commandes :

Diriger la patinette	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)

4. Le compte est bon

Afin que Mickey et Pluto puissent atteindre le lac et retrouver la balle, aide Mickey à faire la somme des pièces nécessaires pour avoir le bon compte et payer Pat.

Objectif pédagogique : addition simple

★ **Niveau facile :** 2 valeurs de pièces (1 centime et 5 centimes), additions avec des nombres compris de 1 à 10

★★ **Niveau difficile :** 3 valeurs de pièces (1 centime, 5 centimes et 10 centimes), additions avec des nombres compris de 1 à 20.

Commandes :

Choisir une pièce	Appuie sur les boutons colorés

5. Les super ressorts

La balle semble se diriger vers le lac ! Afin d'empêcher la balle de s'y perdre, aide Mickey équipé de ses super ressorts à parcourir les obstacles.

Objectif pédagogique : estimer la hauteur ou la distance

Niveau facile : peu d'obstacles, estimation facile

Niveau difficile : nombreux obstacles, estimation plus difficile

Commandes :

Diriger un personnage	Bouge le joystick vers la gauche ou vers la droite. (←) / (→)
Déplacer la flèche	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)
Valider son choix	Appuie sur le bouton OK

6. La balle rebondissante

La superballe rebondissante rebondit tellement haut que Mickey et Pluto utilisent leurs super ressorts pour tenter d'attraper la balle. Aide-les à saisir la balle lorsqu'elle se situe au niveau de la lumière violette avant qu'elle ne rebondisse de nouveau ! Pour cela, sois bien dans le rythme !

Objectif pédagogique : rythme

Niveau facile : vitesse normale

Niveau difficile : vitesse accelérée

Commandes :

Sauter	Appuie sur le bouton OK

Ateliers découvertes

1. Tracé de lettres

Et si tu traçais les lettres qui composent le prénom de Mickey ou de l'un de ses amis ? Dans cette activité, le prénom d'un personnage s'affiche à l'écran. Ensuite, des explications complètes sur la façon de procéder te sont adressées pour que tu puisses tracer la lettre, qui clignote en rouge, dans le prénom qui apparaît sur l'écran. À ton stylet !

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre. Celui qui a le meilleur score gagne.

Objectif pédagogique : identification des lettres

☆ **Niveau facile :** la lettre à tracer est la première lettre d'un prénom.

☆☆ **Niveau difficile :** la lettre à tracer peut concerner toutes les lettres qui composent le prénom d'un personnage, deux lettres au sein du même prénom sont à tracer.

Commandes :

Action	Mode Joystick
Tracer la lettre	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)

2. Les ballons

Aide Mickey et Pluto à récupérer le ballon qui contient la bonne réponse au probème posé.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre. Celui qui a le meilleur score gagne.

Objectif pédagogique : reconnaissance des nombres, addition simple

★ **Niveau facile :** reconnaître les nombres compris de 1 à 10

★★ **Niveau difficile :** addition simple à partir de nombres compris de 1 à 20

Commandes :

Action	Mode Joystick
Diriger l'avion	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)

Karaoké

Dans ce mode, tu peux choisir le volume sonore de la mélodie : utilise le joystick pour sélectionner **Volume faible** , **Volume moyen** ou **Volume fort** puis appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Tu peux également choisir de chanter avec la voix de Mickey ou seul. Pour cela, sélectionne **Voix activée** ou **Voix désactivée** à l'aide du joystick et appuie sur le bouton **OK** pour valider. Par défaut, le volume est fort et la voix activée.

Enfin, utilise le joystick pour choisir une chanson parmi les 2 proposées et appuie sur le bouton **OK** pour valider. Prends le micro et suis les mots colorés à l'écran pour chanter ! C'est à toi !

Paroles des chansons

Mickey et ses amis

Viens donc faire un tour, dans la Maison de Mickey,
Il y aura Minnie, Pluto, Dingo, Donald et Daisy.
On va tellement s'amuser,
Tu ne verras pas le temps passer.
C'est tellement magique !
Viens donc faire un tour, dans la Maison de Mickey,
Il y a plein d'activités, plein de choses à découvrir.
C'est tellement plus passionnant
D'apprendre tout en s'amusant.
Oui c'est fantastique !

Quelle belle journée !

Nous sommes partis pour la fête,
Et ça c'est vraiment très chouette !
Écoute la fanfare qui joue sur une charrette
Un petit air entraînant.
Donald se roule par terre,
Dingo est tombé sur la tête.
Et tous les instruments font des sons amusants.
Oh c'est vraiment très marrant !
Big-Bang, Tsoin-Tsoin, Ding-Dong, Boing-Boing,
Zoup-la, Tic-Tac, Pim-Pam, Pam-Poum,

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile©**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile©** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile©** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console **V.Smile®**.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil\vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 \ /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

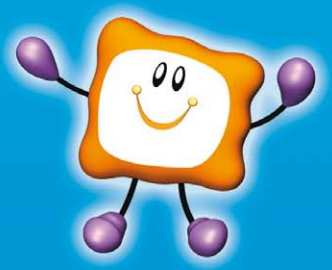
7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



© 2007 VTech
Imprimé en Chine
91-002088-665-000